ALUNDRA™

CONTENTS

お問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター

TEL 03-3475-7444

ゲームの内容、裏技等に関するご質問には
お答えできませんので予め、ご了承ください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SCPS 10035




アランドラ

ALUNDRA

INTRODUCTION





アンドラの世界

《神の御姿を描いた如何なる物ーー
絵画、像の所有をここに禁ずるものとする》

突然、国王より偶像崇拝を禁じる触れが出された。
神が人間のこの行為に立腹せぬわけもなく、
罰として愛すべき民は物を創り出す力、
すなわち創造力を奪われてしまったのだった。
世界は荒み、加えて偶像を失ったことで
果たして祈りが届いているのかと不安になる。
だが、神は人間を見捨てはしなかった。
人々は神より授かった、夢に干渉する力を使い、
失いかけた生き甲斐を夢の中に求めはじめた。
いつしか人間は夢を自在に操ることが
できるようになっていったのだった・・・。

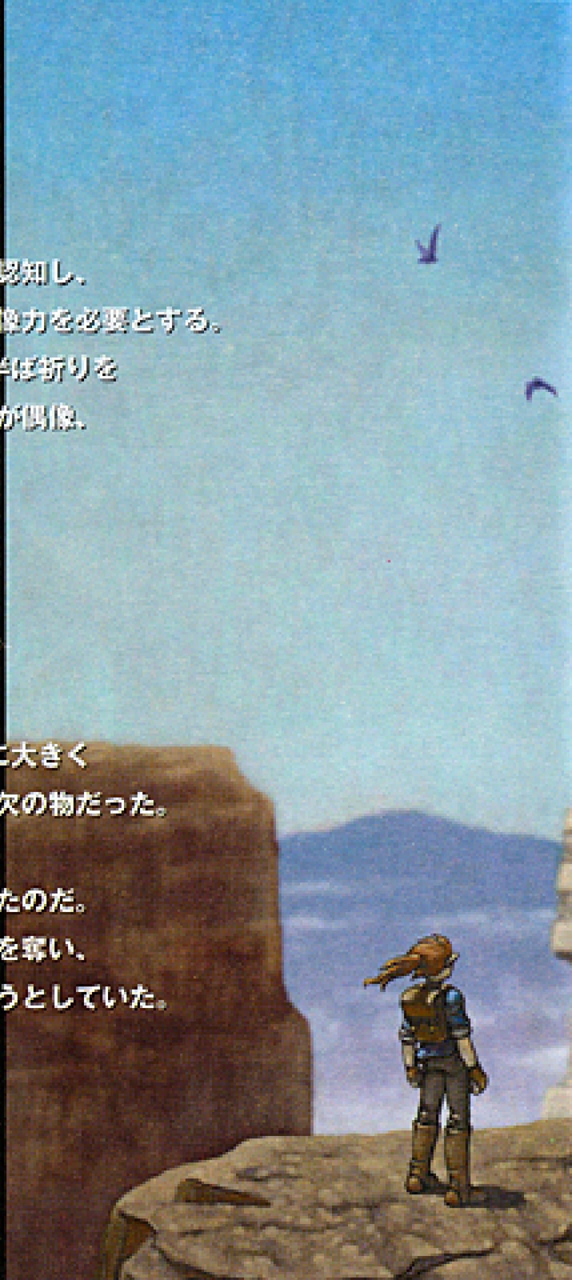
偶像

姿の明確でない存在を神として認知し、
崇めるのには少ないながらも想像力を必要とする。
その乏しい想像力を補い、また半ば祈りを
強要するために創り出されたのが偶像、
すなわち神を描いた絵画や、
その御姿を象った像であった。

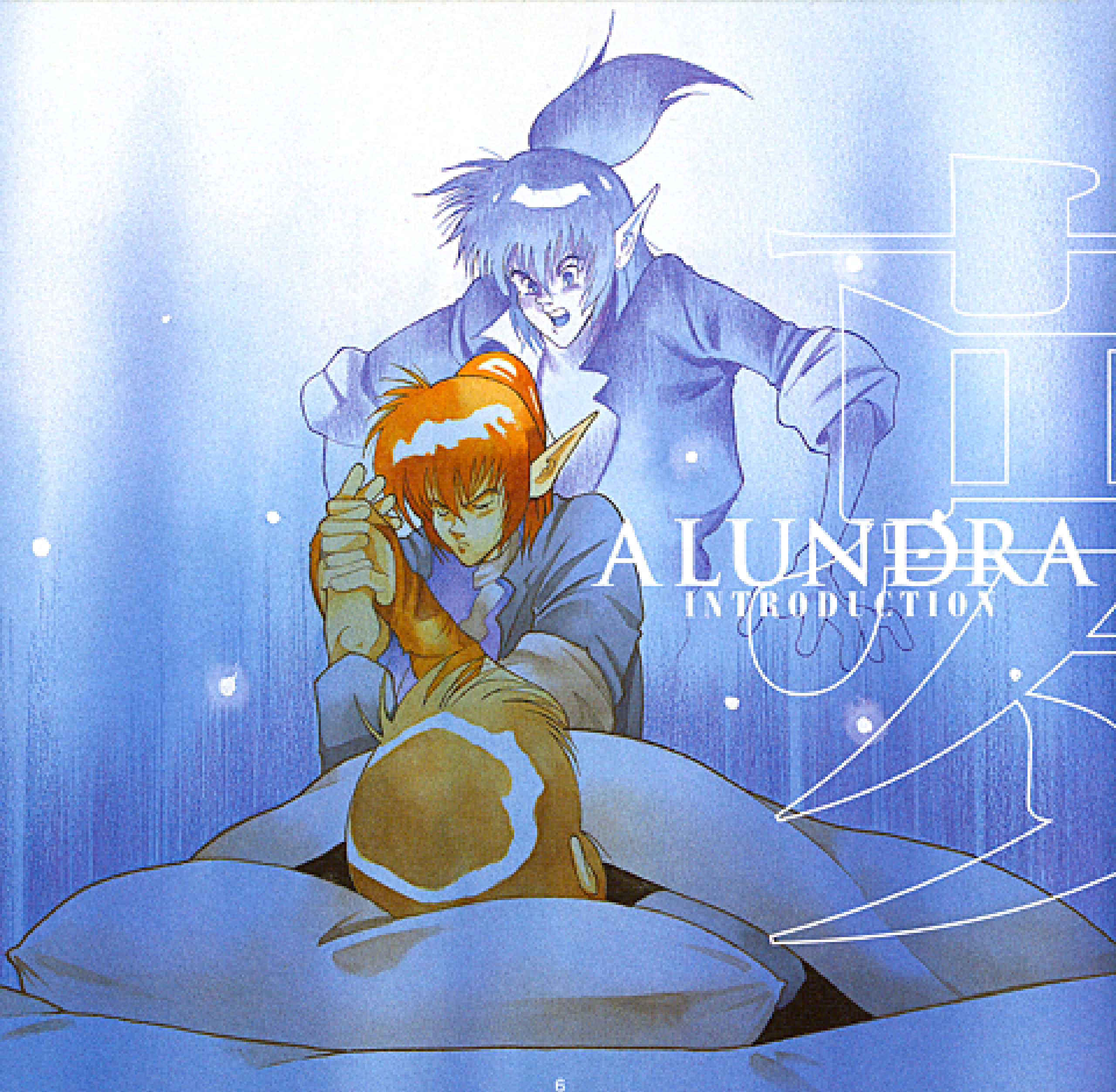
ALUNDRA INTRODUCTION

それは、信仰を得ることで次第に大きく
強くなってゆく神にとって不可欠の物だった。
だが・・・その偶像崇拝が、
国王によって禁じられてしまったのだ。
戸惑いは人々の祈りから集中力を奪い、
神という存在さえも危うくしようとしていた。

崇拝






ALUNDRA
INTRODUCTION



夢

「夢歩き」という特技を持つ一族がいる。
一般には「まどろみの一族」と呼ばれている。
彼らは眠っている者と波長を合わせ、
その夢に入り込んで自由に動き回ることができる。
一族の者は夢歩きの力が覚醒するとともに、
己の宿命を悟り、世界を旅して回る。
己の夢に導かれるままに。

そしてここにも、夢に導かれて旅に出た少年がいる。
彼の名はアランドラ・・・。

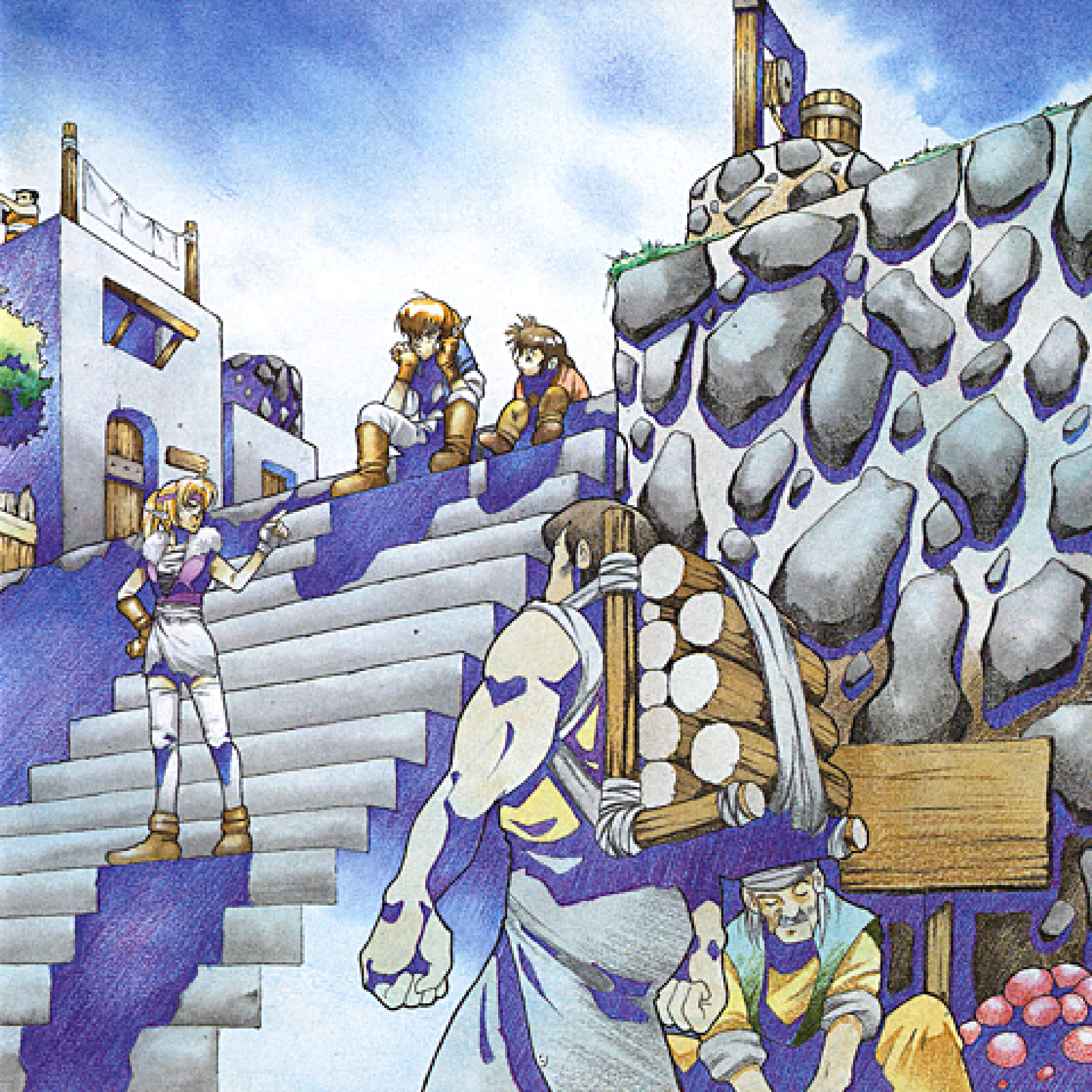
ALUNDRA

INTRODUCTION

旅立ち

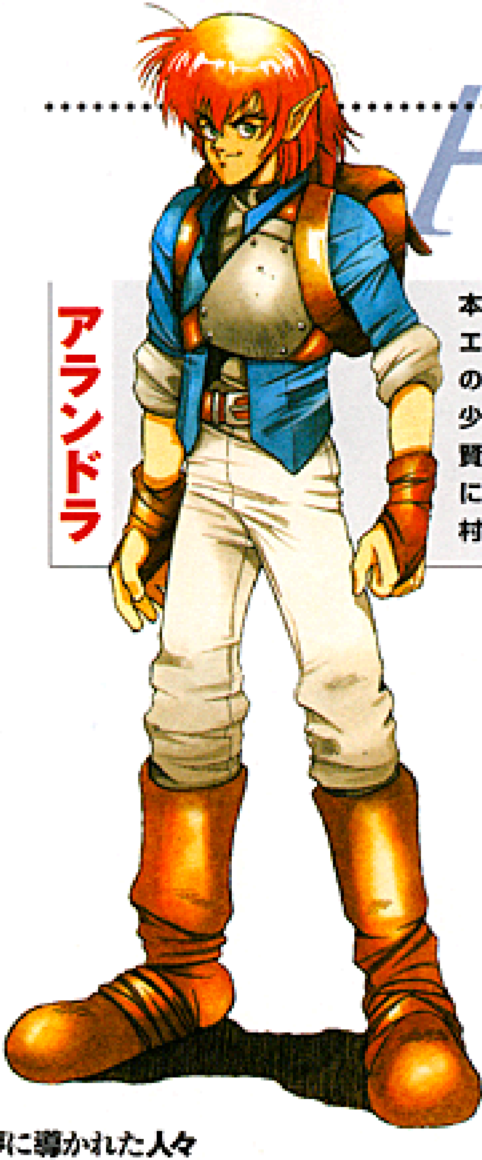


その晩も、アランドラは夢を見た。
いつの頃からだろうか、眠りにつくと必ず見る。
「イノアの村の北方、湖の深き底に眠る悪魔が
今まさに目覚めようとしておる。
滅びようとしている世界を救えるのはそなただけだ」
守護者を名乗る老人が、必死に呼びかけてくる。
自分は本当に世界を救う《解放者》なのだろうか？
心に湧き上がる疑問に終止符を打つべく
アランドラは船に乗り、イノアの村へと向かった。



CHAR

夢に導か



アランドラ

本編の主人公。エルナ（まどろみの一族のこと）の少年。夢に現れた賢者ラアの預言に従い、イノアの村へと向かう。



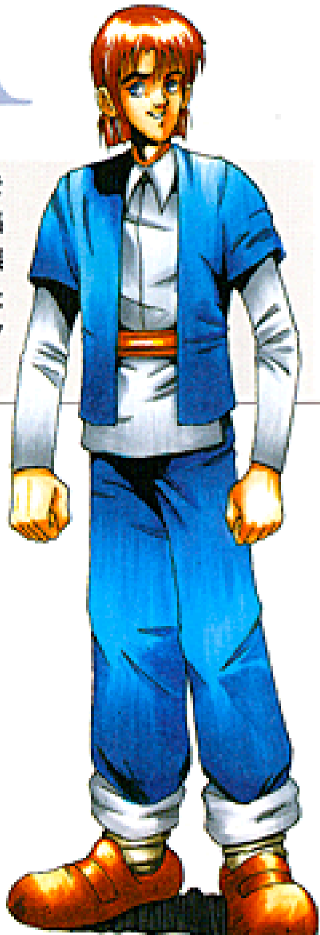
メディアム

アランドラと同じエルナの少女。過去、心に深い傷を負ったためか、自分しか信じない。他人に対しても冷たくあたることが多いが…。

ACTER

れた人々

本編にはたくさんのキャラクターが登場します。ここでは特に重要な人々のうち、ほんの一部を紹介します。



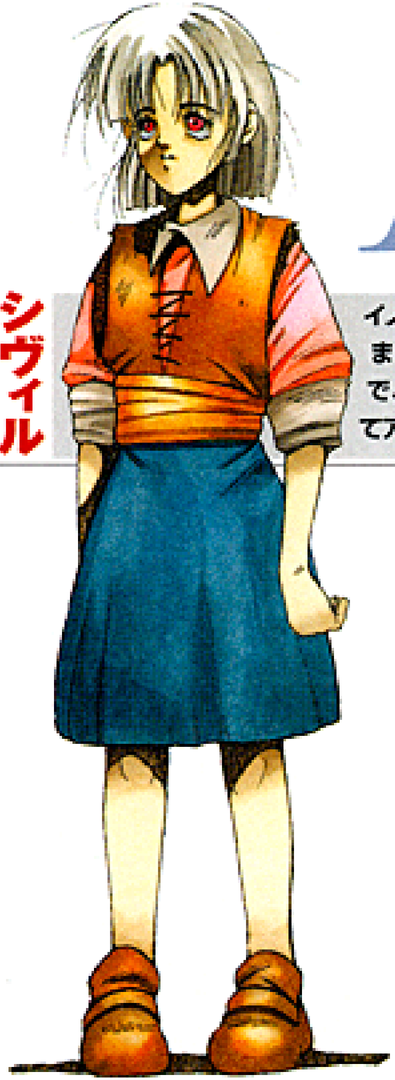
セクタス

夢についての研究をしており、文献を集めている。村人を悪夢から解放するため、3年前にイノアの村へやってきた。



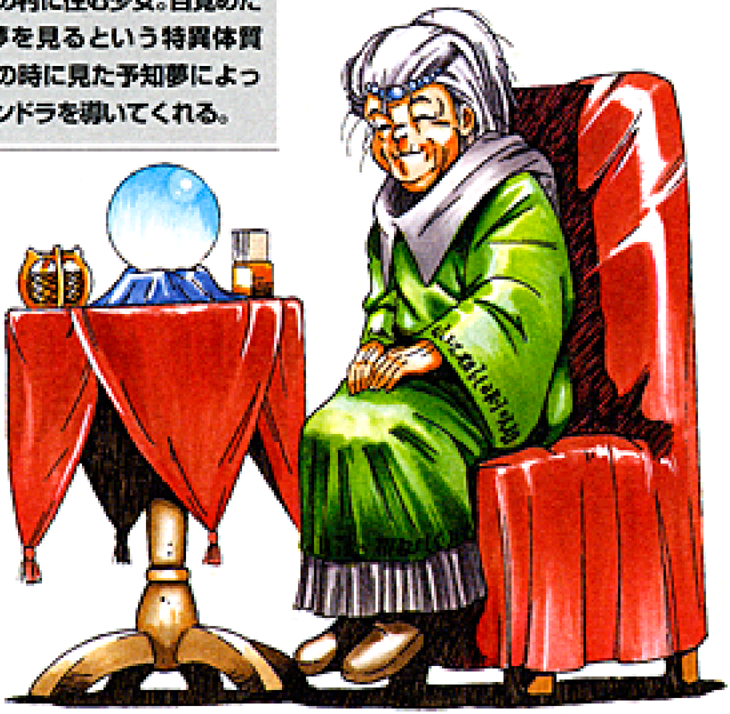
アンゼス

海岸に打ち上げられたアランドラを、イノアの村へ運び介抱してくれた。昔亡くした息子の面影をアランドラに重ねているようで、何かと親切にしてくれる。



シヴィル

イノアの村に住む少女。目覚めたまま夢を見るという特異体質で、その時に見た予知夢によってアランドラを導いてくれる。



ユステル

イノアの村に住むおばあさん。水晶を使い、迷える人々の取るべき道を占っている。



ロエイン

イノアの村の外れにある教会で、神の教えを説いている神父。偶像崇拝が禁じられたことで人々から祈りが失われてしまうのではないかと危惧している。



ゴウセル

イノアの村の住人。敬虔な信者で、ロエイン神父とも親しい。両親はおらず、たったひとりの肉親である妹と暮らしている。



ハヴァン

イノアの村の南西にある、海岸沿いの小屋で暮らす老人。偏屈で、人づきあいを避けているが、時折何かの秘密を握っているような素振りを見せる。

ムルータ

イノアの村の北西"迷いの森"で暮らしている白い猿。人間たちを滅ぼそうと画策している。



ゾルジア

メルザスの側近。メルザスに忠誠を誓っているかのように見えるが、世界征服の野望を持っている。

賢者ララ

アランドラの夢に現れ、イノアの村へ向かうように指示した老人。メルザスを封印した守護者のひとり。





メルザス

人間の持っている精神エネルギーを喰らい、巨大化した悪魔。その正体は、遥か天空より飛来した別の星の生き物である。7人の守護者によって湖に封印されたが滅びたわけではなく、復活の機会を窺っている。



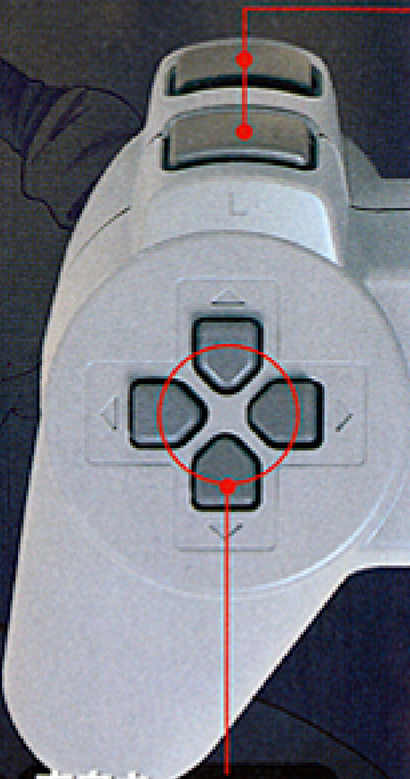
HOW TO USE

ゲームの

「アランドラ」は、さまざまな謎を解き、トラップを回避し、敵を倒しながら進んでいくアクションRPGです。これから説明する操作方法をしっかり身につけ、途中でゲームオーバーにならないようにしましょう。

操作方法

ゲーム中のコントローラ操作法は以下の通りです。
詳しい説明は、24ページから掲載している
「アクションについて」のコーナーをごらんください。

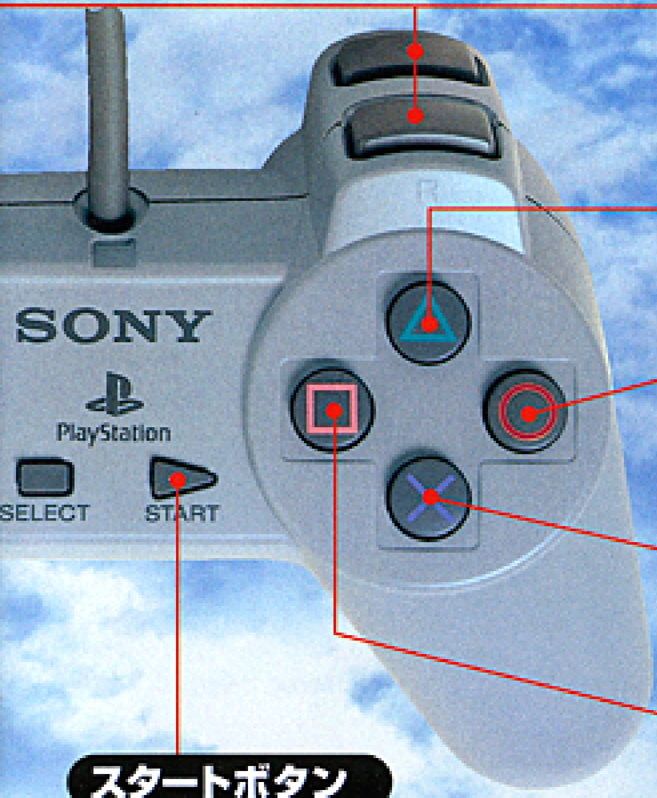


方向キー

主人公の移動、カーソルの移動に使用します。

CONTROLER

遊び方



L1・L2・R1・R2ボタン

ステータス画面をサブステータス画面に切り換える時に使用します。

△ボタン

方向キーと併用することで、ダッシュが可能になります。

○ボタン

「はい、いいえ」などのコマンドの決定や、アイテムを使う時に使用します。

×ボタン

コマンドのキャンセルおよびジャンプに使用します。

□ボタン

「はい、いいえ」などのコマンドの決定、敵への攻撃、および人との会話や何かを調べる時に使用します。

スタートボタン

ゲームの開始、およびゲーム中のステータス画面の表示に使用します。

■ゲーム開始方法



ゲームソフトをプレイステーション本体にセットして電源を入れ、しばらくたつとオープニングムービーが始まります。

オープニングムービー内には、ゲーム中のヒントが盛り込まれていますので、参考にしてください。



ここでスタートボタンか◎ボタンを押すとタイトル画面が現れ、"START"と"CONTINUE"という、2種類のメニューが表示されます。初めてゲームをプレイする場合はSTARTを、セーブしたデータの続きをプレイしたい場合はCONTINUEを選び、◎ボタンを押してください。



STARTを選んだ場合はすぐにゲームが始まります。

CONTINUEを選んだ場合には、アランドラの目の前に日記の形でデータが示されます。アランドラを移動させて、続きをプレイしたい日記を選び、◎ボタンを押してください。

メモリーカードは必ずスロット(メモリーカード差込口)1に入れてください。スロット1にメモリーカードが入っていない場合はCONTINUEできません。

■ゲームオーバー



主人公は敵との闘いでダメージを受けると体力が減っていきます。体力がゼロになるとゲームオーバーとなり、最後にセーブした時点からやり直さなければなりません。



ゲームオーバーになると、上の画面が現れます。"ＱＵＩＣＫ ＲＥＳＴＡＲＴ"を選ぶと、それまでプレイしていたデータの、最後にセーブした時点からすぐに再開できます。"ＴＩＴＬＥ"を選ぶとタイトル画面に戻りますので、18ページの要領でゲームを再開させてください。この場合は４つのセーブデータのうち、好きなデータを選んで再開できます。

■ゲーム画面の見方

ここでは、画面上に表示されるさまざまな情報の見方について解説します。

【アクション画面】

いわゆる通常画面です。敵との戦闘、人との会話、イベントの発生などの情報を表示します。



1 装備ウインドウ1

現在装備している武器を表示します(36ページ参照)。

2 装備ウインドウ2

現在装備している(Ⓑボタンで使用可能な)アイテムを表示します(40ページ参照)。

3 ライフゲージ

主人公の体力を表示します。ダメージを受けるたびに体力は減っていき、ゼロになるとゲームオーバーになり、セーブした時点からのやり直しとなります。回復アイテムなどで回復できます(33、40、42ページ参照)。

4 マジックゲージ

主人公の魔力を表示します(マジックシードを手に入れると、主人公は魔法を使えるようになります)。魔法を使用するたびに魔力は減っていき、ゼロになると魔法が使えなくなります。回復アイテムなどで回復できます(33、40、42ページ参照)。

5 所持金

手持ちのお金の総額を表示します。

6 メッセージウインドウ

人との会話や調べた結果、看板などのメッセージを表示します。

7 主人公

方向キーで移動させることができます。



ALUNDRA

ゲームの遊び方

【ステータス画面】

プレイヤーに関する情報を表示します。武器やアイテムの装備もこの画面で行います。ゲーム中にスタートボタンを押すと、この画面が現れます。また、L1・L2・R1・R2ボタンでサブステータス画面と切り換えることができます。



1 武器ウインドウ

手持ちの武器の一覧を表示します。カーソルを合わせると、その武器に関する情報が下のメッセージウインドウに表示されます。さらに◎ボタンを押すと、その武器を装備できます。

2 アイテムウインドウ

手持ちのアイテムの一覧を表示します。カーソルを合わせると、そのアイテムに関する情報が下のメッセージウインドウに表示されます。さらに◎ボタンを押すと、そのアイテムを装備できます。

3 装備ウインドウ1

現在装備している武器を表示します(36ページ参照)。

4 装備ウインドウ2

現在装備している(◎ボタンで使用可能な)アイテムを表示します(40ページ参照)。

5 メッセージウインドウ

ステータス画面での文字情報を表示します。

6 所持金

手持ちのお金の総額を表示します。

7 金のくちばし

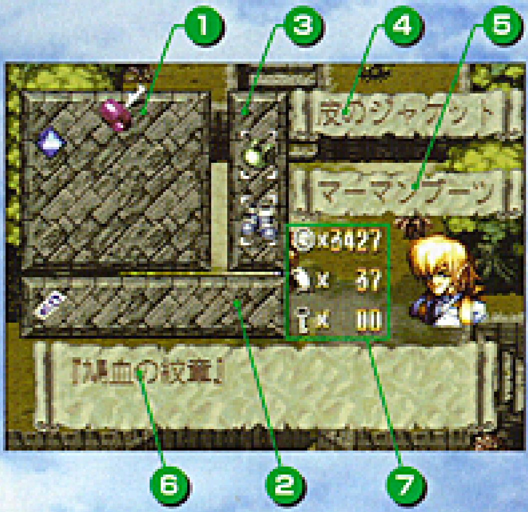
ゲーム中に手に入る、謎のアイテムの数を表示します。

8 鍵

ダンジョン内などで使用する、扉の鍵の残り個数を表示します(54ページ参照)。

［サブステータス画面］

プレイヤーに関する情報のうち、防具や大切なアイテムを確認する際に見る画面です。ステータス画面表示時にL1・L2・R1・R2ボタンを押すと、この画面が現れます。ただしこの画面では防具やアイテムを装備することはできません。



1 紋章ウインドウ

ゲーム中に手に入れた紋章をストックして表示します。カーソルを移動させて説明を見ることができますが、使うことはできません。

2 イベントアイテムウインドウ

ゲーム中に手に入れた重要なアイテムをストックして表示します。カーソルを動かして説明を見ることができますが、使うことはできません。

3 防具ウインドウ

現在装備している防具のグラフィックを表示します。防具は、それまで装備していたものよりも性能のよいものを入手した時点で、自動的に装備し直されます。好きな防具を装備することはできません。

4 装備ウインドウ1

現在装備しているジャケットを表示します（39ページ参照）。

5 装備ウインドウ2

現在装備しているブーツを表示します（39ページ参照）。

6 メッセージウインドウ

サブステータス画面での文字情報を表示します。

7 所持金、金のくちばし、鍵

それぞれ前ページを参照してください。

アクション



このゲームは左右、手前、奥、斜めの8方向に自在に動き回ることができます。さらに高さの概念も存在していますので、ジャンプして一段高いところへ登ったり、逆に飛び降りたりすることができます。

また、物を持ち上げて動かし、それを足場にしてさらに高い所へジャンプしたりなど、動作を組み合わせることもできます。逆に言えば、それらの動作を的確に行うことができないと、クリアーできない場所がたくさんあります。どんなアクションが可能なのか、ここで理解しておきましょう。

TER'S ACTION

について

コマンド早見表

歩く
方向キー
ジャンプ
✕ボタン
ダッシュ
△ボタン+方向キー
攻撃
□ボタン
チャージアタック
□ボタン押しっぱなし
持ち上げる
□ボタン+方向キー
投げる
□ボタン
会話、調べる
□ボタン
アイテム使用
○ボタン

歩く

方向キー



方向キーを上下左右に動かすことで、アランドラを動かすことができます。障害物に突き当たらない限り、押した方向に歩き続けます。

ジャンプ

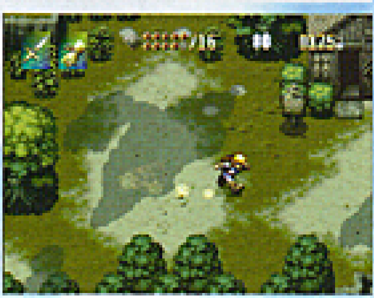
✕ボタン



✕ボタンを押すとジャンプできます。これだけだと真上にジャンプするだけですが、同時に方向キーを押すことによって、その方向にジャンプでき、溝を飛び越えたり高いところに飛び乗ったりすることができます。

ダッシュ

△ボタン＋方向キー



△ボタンを押しながら方向キーを押すと、アランドラはその方向に走ることができます。ダッシュ中にタイミングよく方向キーを変えると、連続ダッシュができます（50ページ参照）。コツと慣れが必要ですので、何度も練習しましょう。

タックル

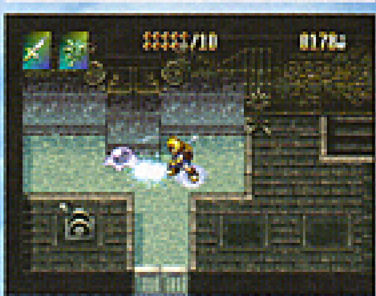
ダッシュ中に○、□、×ボタン



ダッシュ中に○、□、×のいずれかのボタンを押すと、タックルができます。タックル中は、わずかながら敵にダメージを与えることができます。

攻撃

□ボタン



敵に向かって□ボタンを押すと、そのときに装備している武器で敵を攻撃できます。武器の装備はステータス画面で行います。武器ごとに有効な状況、有効な敵は異なります（36ページ参照）。

チャージアタック

■ボタン押しっぱなし



武器によっては、パワーを溜めてチャージアタックを出すことができます。■ボタンを押し続け、アランドラが輝き出したところでボタンをはなすと、通常よりも強力な攻撃ができます。

持ち上げる

■ボタン＋方向キー



特定の物体の前に立ち、そちらに方向キーを入れながら■ボタンを押すと持ち上げることができます。タル、岩、箱などが持ち上げ可能です。他にもあるかもしれないので、いろいろ試してみましょう。

投げる

▣ボタン



物を持ち上げた状態で再度▣ボタンを押すと、放り投げることができます。投げたい方向に方向キーを入れながら投げると、通常より遠くまで投げ飛ばすことができます。投げると壊れてしまう物もあるので注意しましょう。

会話、調べる

▣ボタン



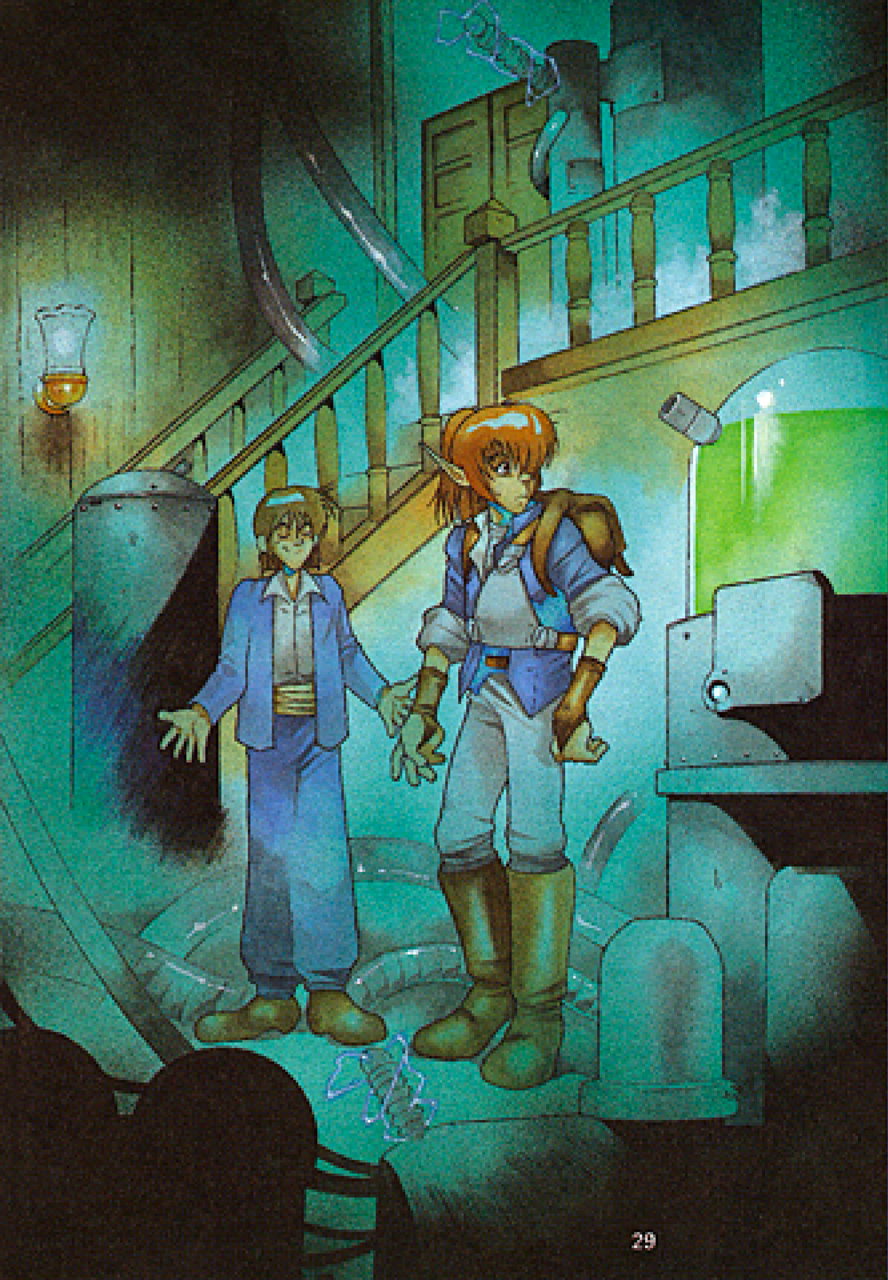
村人などの側に立ち、そちらを向いて▣ボタンを押すと、話をすることができます。また、怪しい場所や看板などを調べたい場合にも、その方向を向いて▣ボタンを押してください。会話やメッセージは、画面下部のメッセージウインドウに表示されます。

アイテム使用

◉ボタン



装備しているアイテムを使うことができます。アイテムの装備はステータス画面で行います。装備しているアイテムは装備ウインドウ 2 に表示されます。



アクションについて

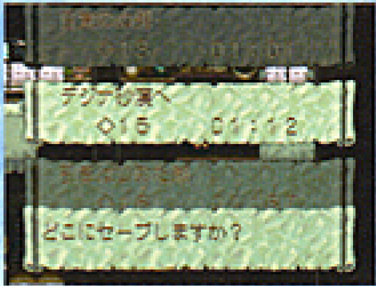
「冒険の基

■施設を利用しよう

1 セーブについて



冒険の記録は、日記帳に日記をつけることで行います。日記帳はイノアの村のアンゼスの家の２階にありますが、ダンジョン内にもある場合があります。日記帳を調べると、画面にセーブメニューが表示され、セーブするかどうか聞いてきます。



「はい」を選ぶとセーブデータ画面になります。４つのファイルのうち、好きな場所を選んでセーブすることができます。

なお、セーブ終了のメッセージが出るまで、絶対にメモリーカードを抜かないようにしてください。

基礎知識

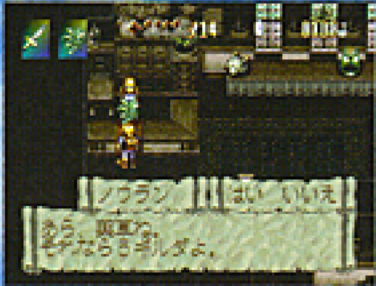
冒険の前に、『アランドラ』の世界における、基本的な注意事項を知っておきましょう。重要なことですので、よく読んでおいてください。

2 買い物について



冒険が進むと、お店で買い物ができるようになります。お金は草を斬ったり、敵を倒したりして入手します。また宝箱に入っていることもあります。

買い物は次の要領で行います。まずカウンターの上に並んでいる品物を、物を持ち上げる要領で取り（◉ボタン＋方向キー）、お店の人のところまで持っていきます。



品物を、お店の人の目の前にある台の上に置きます。お店の人が値段を言ってきますので、それでよければ「はい」と答えてください。これで品物を購入できたことになります。他のゲームとは購入システムがちょっと違うので、覚えておいてください。

■フィールド、ダンジョンにて

1 戦闘



一歩村の外に出ると、モンスターがアランドラに襲いかかってきます。剣を抜く前に、まずは敵の動きを観察してみましょう。動きや攻撃には一定の規則があります。それを見極めて、タイミングよく攻撃しましょう。ボスとの戦いでも同じです。



敵から攻撃を受けると、アランドラの身体が点滅します。この間はダメージを受けることがありません。ただし敵も同様に、点滅中は攻撃してもダメージを与えることができませんので注意しましょう。



2 体力回復



　戦闘によってダメージを受けたら、体力や魔力を回復させなければなりません。回復はアイテムを使うことによって可能です。
ステータス画面で装備し、㊉ボタンで使うことができます（22、28、40ページ参照）。
また、即効アイテムを入手することによっても回復します（42ページ参照）。



　アイテム以外にも、体力や魔力を回復させる方法があります。ダンジョン内などにある回復ポイントがそれです。地面に描かれたポイントの上に立つと、体力や魔力が全回復します。どこにあるかは自分で探してみましょう。

N D R A

■フィールド、ダンジョンにて

3 トラップ





　ゲーム中にはたくさんのトラップが存在しますが、おおむね大きく２種類に分類できます。まずは近くを通るとダメージを受ける場合です。たいていの場合、よく見ると頭の上に怪しい岩や鉄球がありますので、注意して通るようにしましょう。

　２つめは、何かが進路を塞いでいて通れない場合です。部屋に入った途端、扉が閉まって閉じ込められることもあります。しかし絶対に脱出方法があるはずですので、怪しいスイッチなどがないかよく探してみましょう。また、障害物が進路を塞いでいる場合、武器やアイテムで壊したり、飛び越えたりできないかどうか試してみましょう。どうしてもだめな場合は、ほかに通路があることも考えられます。

4 謎とき



このゲームでは、アクションをうまく使いこなすことと同様、頭で考えることも重要です。例えばトラップのスイッチを入れても何も起きない場合などは、スイッチの向きを変えたり組み合わせたりして、応用をきかせることがポイントです。

また、その場所の地形と手持ちの道具、アクションなど、さまざまな要素を組み合わせないと先に進めない場合もあります。



場合によっては、クイズやパズルのような謎が提示されることもあります。もちろん解かないと先へ進むことはできません。よく考えれば必ず謎は解けますので、あせらずじっくり考えましょう。

ARMS AN

武器

冒険の序盤で役立つ武器を紹介します。それぞれの武器の特性を理解した上で使いこなすようにしましょう。



SWORD

剣

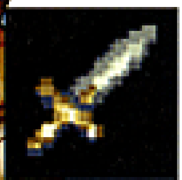
最初に装備する武器です。最も使いやすい武器といえるでしょう。レベルの高い剣を入手すると、チャージアタックでより強力な攻撃ができます。

ハンディソード



最初から装備している剣です。チャージアタックはできません。

スチルエッジ



チャージアタックで強力な攻撃ができます。

ハンターボウ

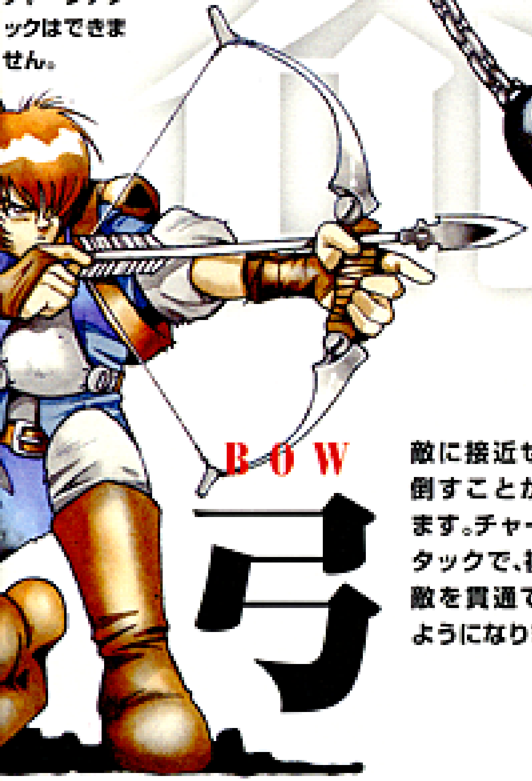




D ARMORS

・防具］

最初に手に入る弓です。チャージアタックはできません。



IRON 鉄 BALL 球

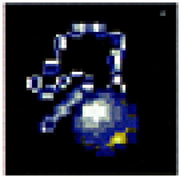


BOW 弓

敵に接近せずに倒すことができます。チャージアタックで、複数の敵を貫通できるようになります。

高い攻撃力を誇ります。チャージアタックで鉄球を回転させ、周囲の敵を一掃できます。また、一部の壁を壊すこともできます。

チェインスロー



最初に手に入る鉄球です。壁やブロックを壊すことができます。チャージアタックはできません。

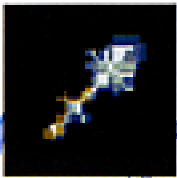
ROD

杖

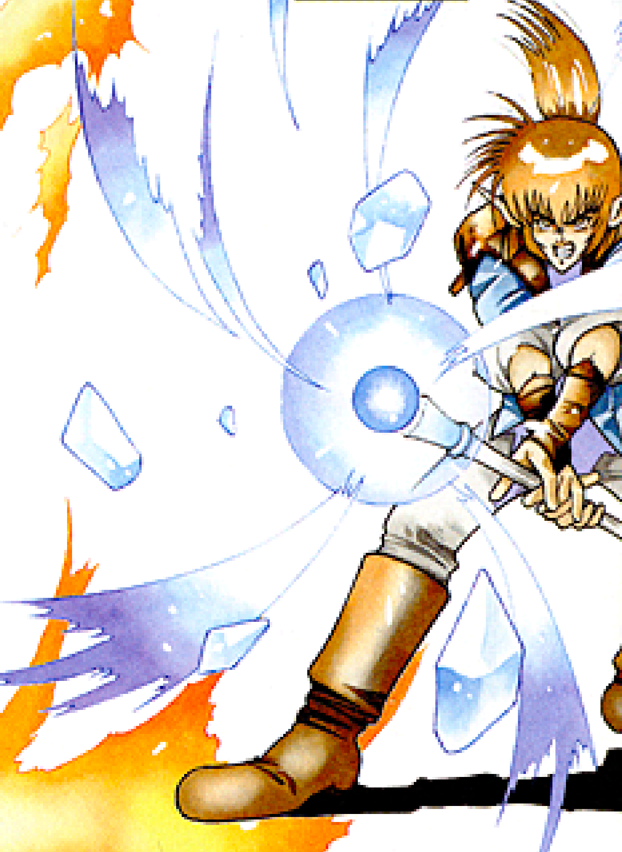
剣や鉄球に比べると、攻撃力は劣ります。そのかわり間接攻撃ができ、敵を燃やしたり凍らせたりすることができます。この特性はトラップを解く際にも重要です。



氷の杖



杖から冷気を放ち、敵を瞬時に凍らせます。チャージアタック可能。



炎の杖



杖から炎を発し、敵や一部の草を燃やすことができます。チャージアタック可能。



防具にはジャケットとブーツの２種類があります。入手すると自動的に装備されます。サブステータス画面で確認できます。

JACKET
ジャケット

防御力を上げ、敵やトラップから受けるダメージを減少させます。グレードの高いジャケットほどその効果は高くなります。



布のジャケット

最初から装備しているジャケットです。防御力はさほど高くありません。



皮のジャケット

布のジャケットの２倍の防御力を誇ります。

BOOTS
ブーツ

さまざまな特性を持っています。グレードの高いブーツを装備すると、通行可能な場所が増え行動範囲が広がります。



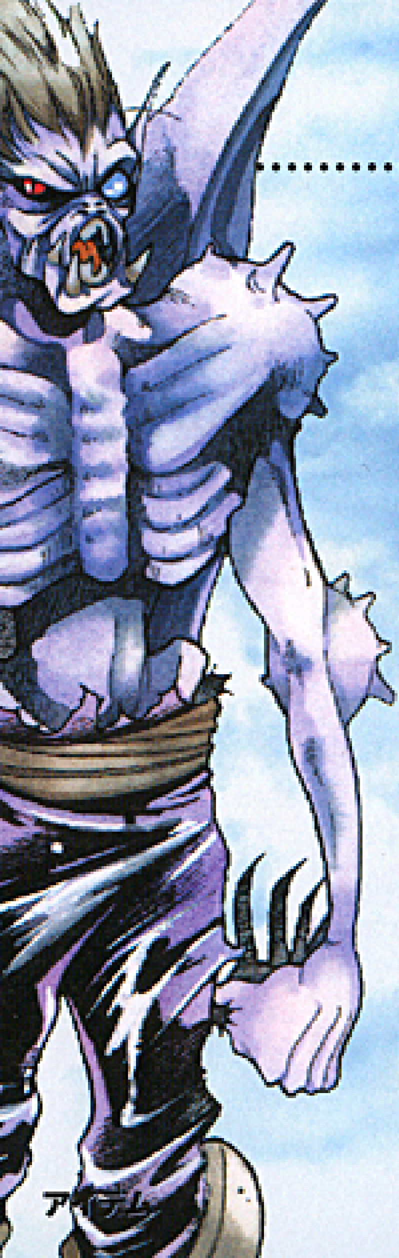
ノーマルブーツ

最初から装備しているブーツです。



ロングブーツ

砂地でも足をとられることなく歩けます。ジャンプも平地と同様にできます。

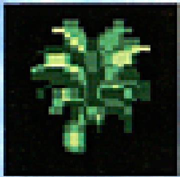


ITE

アイ

■ストックアイテム

ステータス画面で装備し、◉ボタンで使用するアイテムです。回復アイテムが主ですが、攻撃などに使用できるアイテムもあります。



薬草

体力を最大値の4分の1回復します。アイテム欄に最大9個までストックできます。



Sポーション

体力の最大値の半分を回復します。アイテム欄にストックできる数は1個のみです。



マジカルエキス

魔力を最大値まで回復します。アイテム欄にストックできる数は1個のみです。



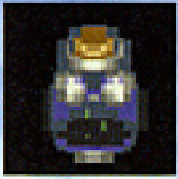
キュアエール

体力と魔力の両方を最大値まで回復します。死ぬと自動的に使用され、その場で復活します。

テム

ゲーム中にはさまざまなアイテムが登場します。ここでは代表的なものを紹介しますが、どれも重要なものばかりですので、使い方などの情報は聞き逃さないようにしましょう。

Lポーション



体力を最大値まで回復します。アイテム欄にストックできる数は１個のみです。

さく裂弾



爆弾を取り出し、５秒後に爆発させます。連続３発まで使用でき、無限に使えます。

■魔道書

ストックアイテムの一種で、ステータス画面で装備し、◎ボタンで使用します。魔法を使うためにはこの魔道書が必要です。魔法を１回使うたびに、魔力は１ずつ減っていきます。

大地の章



地の属性を持つ魔法を使います。岩盤を剥がして敵にぶつけ、ダメージを与えます。

水魔の章



水の属性を持つ魔法を使います。水のシールドを発生させ、同時に体力を回復します。

火龍の章



火の属性を持つ魔法を使います。火炎誘導弾を発生させ、敵にダメージを与えます。

風神の章



風の属性を持つ魔法を使います。雷雲を呼び、敵に雷を落としてダメージを与えます。

■即効アイテム

入手した時点で効果を発揮するアイテムです。装備したり、ストックすることはできません。主に敵を倒したり、草を斬ったりすることで入手できます。



命のしずく（小）

体力を２つ回復します。



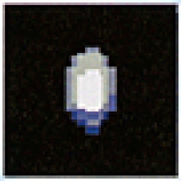
命のしずく（中）

体力の最大値の４分の１を回復します。



命のしずく（大）

体力の最大値の２分の１を回復します。



魔力のしずく

魔力を１回復します。

■宝箱アイテム

体力と魔力の最大値を増やすアイテムです。宝箱から入手できます。お店で売られていることもあります。



命の器

体力の最大値がアップします。ダンジョンなどの宝箱に入っています。



マジックシード

魔力の最大値がアップします。ダンジョンなどの宝箱に入っています。

■その他のアイテム

ゲーム中にはさらに多くのアイテムが登場します。それらを使うと、下の写真のようにさまざまな行動をとることが可能になります。何を使うとどの行動が可能になるかは、自分で確かめてみてください。

砂に潜る



泳ぐ



岩を持ち上げる



MONS

モンスタ

物語に登場するモンスターの一部を
してください。



ビーンノイド

地中に潜っており、近づくと姿を現わし近寄ってきます。時折上半身を起こして、攻撃を加えてきます。



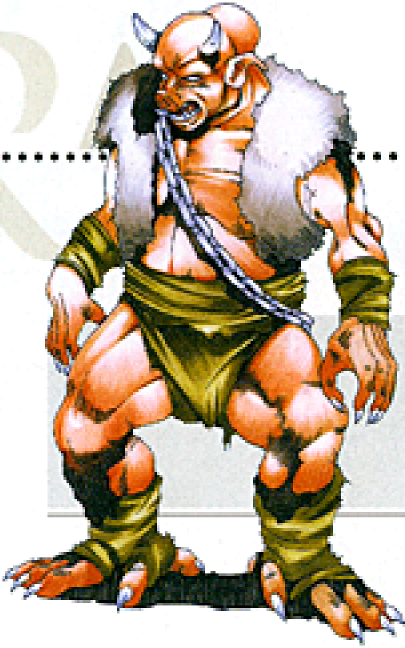
ムルータ

"迷いの森" に住んでいる白い猿で、まれに人里近くに出没します。俊敏な動きでアランドラの攻撃をかわし、隙に飛び込むように攻撃を繰り出しますが、防御力は高くありません。

TERS

一紹介

紹介します。攻撃する際の参考に



オーク

鉄球や斧、メイスなどいろんな武器で攻撃してきます。攻撃力が高いので気をつけましょう。



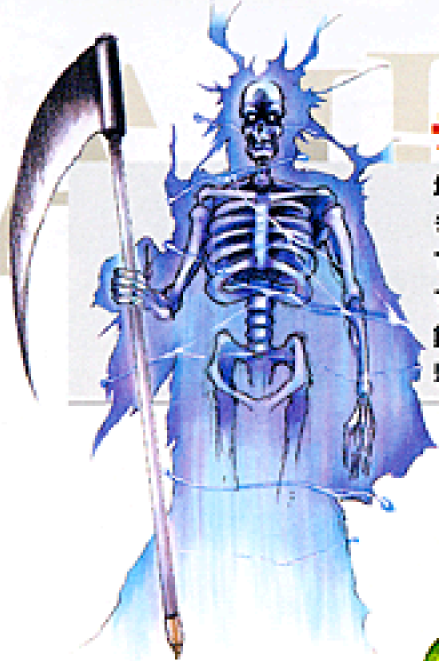
ロックタートル

甲羅から頭と手足を出して近づいてきます。口から吐く炎を浴びると大ダメージを受けますので、横から攻撃するのがベストです。ただし甲羅の中に入っている間はダメージを与えることができません。

スライミージェル

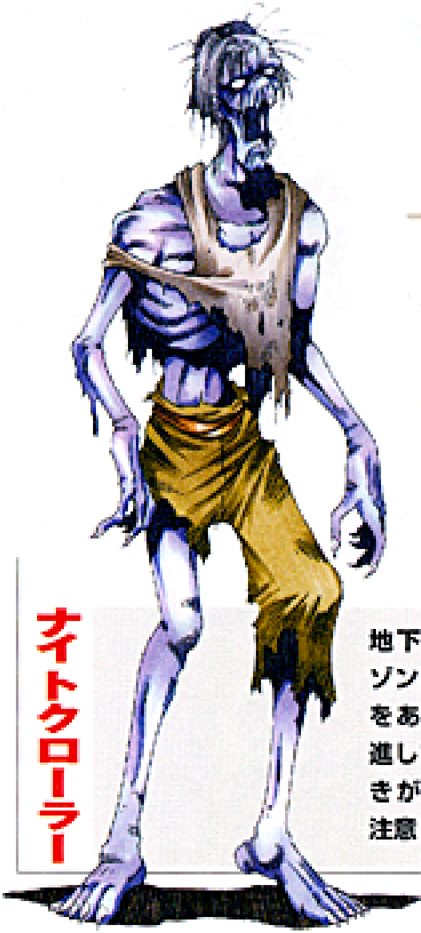
口から粘液のようなものを吐いて攻撃してきます。動きが遅いので、素早く逃げ回りながら倒しましょう。





デスフック

地下墓所の悪霊で、大きな鎌で襲いかかってきます。時折姿を消すことがありますが、鎌を目印にすれば攻撃できます。



ナイトクローラー

地下墓所に眠るゾンビです。奇声をあげながら突進してきます。動きが素早いので注意しましょう。



マッディーヘドロ

沼の周辺に生息します。叫び声とともに、口からドロの弾を吐き出します。防御力はあまり高くありません。



アースエレメント

地下墓所のボスです。地面を揺らし、巨大な岩石をたくさん降らせて攻撃します。動きはそれほど素早くありません。



リザードマン

沼の周辺に生息し、大きな剣と盾を持っています。攻撃を加えても、盾で防御されてしまうことがあります。



フライングキラー

水中に生息するモンスターで、近づくとトビウオのように水面から姿を現し、体当たりしてきます。タイミングよく攻撃しましょう。

どうしても進め

どうしても先に進めなくなってしまった時は、このページを参考にしてください。きっと答えが見つかるはずです。

困った時は占い師に頼れ!!



どこへいって何をしたらいいかまったくわからなくなった時は、イノアの村の真ん中の家に住んでいる、ユステルばあさんを訪ねてみましょう。水晶占いでアランドラを導いてくれるはずです。

村人の話はこまめに聞こう!!



状況によって村人の話の内容も変わっていきますので、常に会話を心がけましょう。きっとアランドラの冒険に役立つ情報を教えてくれるはずです。

めなくなったら

可能な限りセーブせよ!!



セーブせずに冒険を進めてゲームオーバーになると、せっかく長い時間冒険しても、ずっと前にセーブしたところからやり直さなければならなくなってしまいます。セーブできる場所を見つけたら、必ずセーブする習慣をつけましょう。

迷子になったら立て札を調べよう!!



フィールド上では似たような地形が多く、迷うこともあるでしょう。そんな時に上のような看板を見つけたら、必ず調べてみましょう。どの方角に何があるかを知ることができます。

あちこち寄り道してみよう!!



ダンジョンなどの目的地から少しはずれた場所に、思いがけない建物が建っていたり、宝箱があったりします。急ぎたい気持ちはよくわかりますが、いろいろ探してウロウロしてみた方が、意外と近道になることがあるかもしれません。ただし思いのほか強い敵が出てくることがあるので、体力にはくれぐれも注意しましょう。

1 アクションガイド1 高低差



地形には段差があります。高いところから低いところへは、どんなに高低差があっても下りられますが、上がるときは通常、1段分しかジャンプできません。なお、テーブルや椅子の上にも乗ることができます。

2 アクションガイド2 連続ダッシュ



ダッシュ中に方向キーを離すとスライディングします。その最中にタイミングよく方向キーを押し直すと、足踏みすることなく連続ダッシュができます。最初は難しいと思いますが、リズムをつかめばダッシュしながら素早く方向を変えることができるようになります。

3 アクションガイド3 直角ジャンプ



ジャンプしている最中に、空中で90度方向転換することができます。Ⓧボタンを押しながら、90度の向きに方向キーを入れるだけです。難しそうですが、コツがわかれば意外と簡単です。この方法を使うと、面倒なルートを通らずに近道することが可能になるなど、冒険をより楽に進めることができます。

どうしても進めなくなったら



ALUNDRA

どうしても進めなくなったら

1

戦闘ガイド1
地形を利用せよ!!



敵が一度にたくさん出てきた場合には、画面の右か左の端に寄って、四方から囲まれないようにすると比較的楽に倒せます。また高低差のある場所では、1段高い場所から攻撃すると楽に倒せます。ただし敵の種類や装備している武器によっては、ダメージを与えられないこともあります。

2

戦闘ガイド2
攻撃パターンを読め!!



モンスターの中には、アランドラの攻撃を防御するものもいます。タイミングをはずしたり、隙を狙ったり、さまざまな攻撃方法を試してみましょう。

3

戦闘ガイド3
敵の高さに注意!!



敵によっては、同じ高さから攻撃してもダメージを与えられないことがあります。空を飛んでいる敵などがその代表です。魔道書や杖などより有効な攻撃方法を選んで攻撃しましょう。

どうしても進めなくなったら



4 戦闘ガイド4
魔道書を使いこなせ!!

敵に囲まれてピンチになったら、魔力をケチらずに魔法を使って切り抜けましょう。

ALUNDRA

1

ダンジョンガイド1
スイッチの入れ方!!



離れた場所にあるスイッチは、剣では届きません。こんな時は何か投げるものがないか、周囲や手持ちのアイテムなどをよく探してみましょう。

2

ダンジョンガイド2
扉の鍵は使い捨て!!



ダンジョンで閉ざされた扉は、鍵で開けます。この鍵は必ず、扉と同じダンジョン内にあります。あきらめずに探しましょう。

命の器・マジックシードを集めよう!!



命の器やマジックシードは、体力や魔力の最大値を増やしてくれるありがたいアイテムです。あちこちのフィールドやダンジョンにありますので、とにかく１つでも多く集めましょう。

行けそうにない場所にも行ける!!



どうしても行けない場所はこのゲームには存在しません。今は行けなくても行けるようになる場所、アクションやアイテムを駆使すれば行ける場所などさまざまですので、詰まったらとにかく何でも試してみましょう。意外な物や行動が、活路を開いてくれるかもしれません。

謎のアイテム、金のくちばしとは!?



序盤から入手可能ですが、まったく情報が得られない謎のアイテム、金のくちばし。これを集めていると、どこかできっといいことが起こるでしょう。

謎の鳥居の正体は!?



鳥居の形をした謎の建造物があちこちに建っています。序盤では何も起こりませんが、いつかあなたの冒険に役立つ時が来るでしょう…。

[STAFF]

Director	大堀 康祐
Game Design	尾山 泰永
Story	手塚 一郎
Character Design	玉木 美孝
Dungeon Map Design	折茂 賢司 二木 康夫
Main Program	氷見 元生
Event Program	滝本 真澄 石黒 友浩
Enemy Action Program	伊藤 真也
Assistant Program	小林 敬明
Object Character Coding	坂本 伸次 太田 浩太郎
Map Coding	大口 修 落合 照代
Ending Program	百瀬 成寿
Music Producer	清水 彰彦 (Soytzer Music) 田中 公平
Music	田中 公平
Sound Director	藤澤 孝史
Assistant Sound Director	山崎 耕一
Sound Program	藤澤 孝史 松谷 直樹
Sound Effects	山崎 耕一 堀江 由朗 西本 啓一

Ending Theme : Tears

Vocal	ヤマダ アヤ
Compose	田中 公平
Lyrics	前田 たかひろ
Arrange	岸村 正実
Engineer	中村 充時

Jacket & Booklet

Art Direction	鎌田 誠
Product Schedule	小宮 浩典 新保 圭美
Writing	STUDIO PEACE
Illustration	玉木 美孝

Special Thanks To	今井 修司 上野 瑞絵 株式会社イマジン 有限会社スタジオ・ザイン 日本コンピュータ・アーツ株式会社 株式会社アーツプロ 株式会社フリーウェイズ ソニーPCL株式会社 株式会社イマジカ 株式会社 ソニー・ミュージックコミュニケーションズ

Test Player Team	小池 晃	下茂 敬
	美川 一成	本村 健太郎
	今井 裕一	斎藤 俊介
	村松 孝晃	遠藤 美香
	水野 雅之	日吉 正樹
	山本 由利恵	岡本 昭子
	西尾 和敏	東嶋 一明
	小池 哉介	有馬 紗弓
	村瀬 智一	吉村 圭司

Promotion	佐伯 雅司 小山 明男
Game Development	マトリックス
Producer	金子 孝弘 菊川 英明
Supervisor	宮田 敏幸 長崎 行男 安田 昌明
Executive Producer	佐藤 明

GARAGE http://www.scei.co.jp/

“GARAGE”はインターネット上で“PlayStation”の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SCPS 10035

Notice